

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kegiatan manusia. Persoalan yang kini dihadapi oleh banyak Negara termasuk Indonesia adalah bagaimana meningkatkan kualitas pendidikan, yang umumnya dikaitkan dengan tinggi rendahnya prestasi yang ditunjukkan dengan kemampuan siswa mencapai skor dalam tes dan kemampuan lulusan mendapatkan pekerjaan. Kualitas pendidikan ini dianggap penting karena sangat menentukan gerak laju pembangunan di Negara manapun juga. Oleh karenanya hampir semua Negara didunia menghadapi tantangan untuk melaksanakan pembaharuan pendidikan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan (Zamroni, 2002:19).

Pembinaan dan pengembangan pendidikan diawali di bangku sekolahan, dimana siswa dibina untuk mengembangkan suatu kemampuan, keahlian dan keterampilan yang dimilikinya, untuk menguasai suatu konsep dari mata pelajaran yang ditekuninya di sekolah atau lebih khususnya lagi mata pelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang mempunyai peranan penting dalam upaya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Sampai batas tertentu matematika hendaknya dapat dikuasai oleh segenap warga Negara Indonesia. Matematika dapat memberi bekal kepada siswa untuk menerapkan matematika dalam berbagai keperluan. Sudah bukan zamannya lagi matematika menjadi momok yang menakutkan bagi siswa. Ketakutan-ketakutan yang muncul

pada siswa tidak hanya disebabkan oleh siswa itu sendiri melainkan juga disebabkan oleh ketidakmampuan guru menciptakan situasi belajar yang membawa siswa tertarik belajar matematika.

Guru dalam menyampaikan materi kurang menarik dan kurang bervariasi, sehingga siswa cenderung merasa bosan. Sebagian besar guru masih menggunakan metode konvensional dalam mengajar yaitu guru menerangkan sedangkan siswa mencatat. Oleh karena itu guru harus mencari cara untuk menumbuhkan motivasi dan membuat siswa menjadi lebih aktif.

Metode pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan untuk guru dalam mengadakan hubungan dengan siswa pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar. Metode pembelajaran yang baik adalah metode yang dapat menumbuhkan kegiatan belajar siswa dan dapat mengubah gaya belajar siswa dari pasif ke aktif, membangun minat siswa terhadap pelajaran matematika, sehingga matematika menjadi pelajaran menyenangkan. Untuk itu guru harus memahami sepenuhnya materi yang hendak disampaikan dan memilih metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi sehingga dapat menciptakan proses belajar yang baik.

Pemilihan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa khususnya dalam matematika dan dapat menyerap informasi lebih cepat, mudah dan aktif salah satunya pembelajaran dengan metode *Learning Start With A Question (LSQ)*. *Learning Start With A Question (LSQ)* salah satu tipe pembelajaran aktif dalam bertanya. Siswa diminta untuk mempelajari materi yang akan dipelajarinya, yaitu dengan membaca terlebih dahulu. Dengan membaca atau

membahas materi tersebut terjadi kesalahan konsep akan terlihat dan dapat dibahas serta dibenarkan secara bersama-sama. Selain itu, guru memberi tugas pada siswa untuk membuat rangkuman serta membuat daftar pertanyaan. Dengan membaca dapat memetik bahan-bahan pokok yang penting persoalannya bagaimana mengaktifkan siswa dalam belajar.

Adapun untuk memperkuat atau mendukung keberhasilan dari metode *Learning Start With A Question (LSQ)* maka perlu diberikan suatu suplemen tambahan, yaitu metode *Make-A Match*. Metode *Make-A Match* adalah metode pembelajaran yang digunakan pada sesi review dimana siswa mencari pasangan jawaban atau soal. Salah satu keunggulan metode ini adalah siswa mencari pasangan sambil belajar mengenai suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. Metode pembelajaran ini lebih komprehensif dan dapat mengaitkan materi teori dengan kenyataan yang ada di lingkungan sekitarnya.

Sejalan dengan setiap proses belajar dan pembelajaran berpangkal pada kemampuan siswa tertentu (kemampuan awal) untuk dikembangkan menjadi kemampuan baru. Kemampuan awal adalah kemampuan dalam pelajaran yang dimiliki atau dikuasai seseorang/siswa yang dijadikan titik tolak untuk mempelajari materi pelajaran selanjutnya. Seorang guru harus mengetahui kemampuan awal siswa, karena kemampuan awal merupakan prasyarat siswa untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti berpendapat bahwa dengan metode *Learning Start With A Question (LSQ)* dan *Make-A Match* dapat

meningkatkan prestasi siswa serta kemampuan awal siswa dalam pokok bahasan kubus dan balok pada siswa kelas VIII semester genap karena dengan metode pembelajaran ini siswa dapat menyerap informasi lebih cepat, mudah dan aktif selama metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan *Make-A Match* sesuai dengan tujuan pembelajaran matematika yang sebenarnya.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang masalah di atas, timbul beberapa permasalahan yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Sebagian besar siswa mempunyai sebuah pandangan bahwa matematika sebagai mata pelajaran yang menakutkan yang memungkinkan akan berpengaruh terhadap prestasi belajar matematika siswa.
2. Kemampuan awal siswa secara tidak langsung berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran.
3. Masih rendahnya siswa dalam memahami materi tentang kubus dan balok.
4. Guru dalam memberikan metode mengajar masih monoton dan kurang bervariasi.

## **C. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas, agar permasalahan yang dikaji dapat terarah, maka peneliti membatasi masalah penelitian. Dalam penelitian ini dibatasi hal-hal sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang diterapkan oleh peneliti adalah dengan menggunakan metode *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match* suatu cara penyampaian pelajaran dengan melibatkan siswa dalam proses mental dimana siswa mengasimilasi suatu konsep atau prinsip, proses mental tersebut misalnya mengamati, menggolongkan, membuat dugaan, menjelaskan, dan membuat kesimpulan.
2. Kemampuan awal siswa yang dimaksud adalah kemampuan siswa sebelum mendapat perlakuan dengan menggunakan metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match*.
3. Aktivitas belajar siswa meliputi kegiatan memperhatikan, mendengarkan, mencatat, bertanya, diskusi, mengerjakan soal dan mempelajari kembali pelajaran matematika.

#### **D. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, terdapat berbagai macam permasalahan dalam pembelajaran matematika. Penelitian difokuskan pada penerapan metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match* dan adanya kemampuan awal siswa yang dapat membantu dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMP Muhammadiyah 1 Surakarta. Fokus permasalahan tersebut dirinci menjadi 3 pertanyaan.

1. Apakah terdapat pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match* terhadap prestasi belajar matematika siswa pada pokok bahasan kubus dan balok?

2. Apakah terdapat pengaruh prestasi belajar matematika siswa ditinjau dari kemampuan awal siswa pada pokok bahasan kubus dan balok?
3. Apakah terdapat interaksi antara metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match* dan kemampuan awal siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah-langkah dalam kegiatan penelitian. Secara umum, penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Secara khusus tujuan yang hendak dicapai melalui penelitian ini disampaikan sebagai berikut.

1. Untuk mendiskripsikan dan menganalisis pengaruh metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan *Make-A Match* terhadap prestasi belajar matematika siswa.
2. Untuk mendiskripsikan dan menganalisis pengaruh prestasi belajar matematika siswa ditinjau dari kemampuan awal siswa.
3. Untuk mendiskripsikan dan menganalisis interaksi antara metode pembelajaran *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match* dan kemampuan awal belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika siswa.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini bagi dunia pendidikan:

- a. Manfaat Teoritis

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tambahan pengetahuan kepada pembaca dan guru dalam meningkatkan kemampuan awal belajar siswa.

b. Manfaat praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan solusi nyata berupa langkah-langkah untuk meningkatkan kemampuan awal belajar siswa dalam menyelesaikan soal matematika melalui metode *Learning Start With A Question (LSQ)* dan *Make-A Match*. Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, guru, dan sekolah.

- a. Bagi Siswa, penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman tentang Kubus dan Balok dan membantu mengenal satu sama lain.
- b. Bagi Guru, penelitian ini merupakan masukan dalam memperluas pengetahuan dan wawasan tentang model pembelajaran terutama dalam rangka meningkatkan kemampuan awal belajar siswa dalam bertanya dan menyelesaikan soal latihan.
- c. Bagi Sekolah, penelitian ini memberikan sumbangan dalam rangka perbaikan metode pembelajaran matematika.
- d. Bagi Penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan metode *Learning Start With A Question (LSQ)* dan metode *Make-A Match*.